



SANTERI SARKOLA - TUTKIMATONTA SEUTUA

Santeri Sarkola
Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Valokuvauksen pääaine
Ohjaaja: Pauliina Pasanen
Syksy 2014
Opinnäytetyö

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyössäni luon mysteerisen olennon todeksi valokuvan keinoin. Lopullisessa työssäni on itse suunnittelemani olento, josta on neljän valokuvan sarja. Esitän myös sarjasta jääneitä kuvia sekä suunnitelmia tulevista kuvauksista. Kirjallisessa sisällössä kerron naamioiden historiasta ja käyttötarkoituksista kulttuureissa sekä lavastetun valokuvan pohdintaa ja historiaa. Kerron lisäksi vaikutteistani työhöni ja lopuksi avaan työprosessiani. Jatkan sarjani työstämistä valmistumiseni jälkeen.

ABSTRACT

In my thesis I bring a mysterious creature to life within the means of photography. My final work consists of series of four pictures of my self created creature. I also show pictures which were left from the series, as well as plans for the next photosessions. In my written content I talk about history of masks and different ways of using them in cultures and also about the staged photography and its history. In the end I talk about my references and my work process. I will continue progressing with my series after graduation.

SISÄLLYSLUETTELO

1. Johdanto	7
1.1 Lähtökohdat	7
2. Naamio	8
2.1 Aiheen valinta	9
2.2 Naamion rooli ja symboliikka eri kulttuureissa	10
3. Lavastettu kuva	12
3.1 Lavastetun valokuvan historiaa	13
3.2 Oma kiinnostus lavastettuun valokuvaan	14
3.3 Verrattavia valokuvaajia	16
4. Maailman luominen	18
4.1 Maailman raamit	19
4.2 Kameran käyttö	20
4.3 Vaikutteet työhöni	21
5. Työprosessi	24
5.1 Naamion ja puvun suunnittelu	25
5.2 Sarjasta karsitut kuvat	30
5.3 Tyypillinen kuvauspäivä ja valmistelut	32
5.4 Sarjan kehittäminen	34
6. Oma arviointi	36
Lähdeviitteet	37

1 JOHDANTO

Naamio on mysteerinen esine, joka on ollut käytössämme melkein yhtä kauan kuin olemme eläneet tällä maapallolla. Se on osa kulttuuriamme, mutta loppujen lopuksi kiinnitämme sen vaikutuksiin hyvin vähän huomiota arjessamme. Sen psykologiset vaikutukset ovat hienovaraisia niin hyvässä kuin pahassa.

Oli kyseessä naamioitu rosvo tai Zorro, ihmiset ovat keksineet monia käyttötarkoituksia naamioille. Jotkut jopa kantavat kasvojansa naamionaan tiedostaen tai tietämättään. Naamiot kiehtovat minua sen tuomasta anonyymiydestä, mikä ainakin saa minun mielikuvitukseni heräämään. Ne ovat kuin arvoituksia jotka piilottelevat vastausta.

Opinnäytetyössäni yhdistin naamioiden salaperäisyyden ja valokuvan kyvyn luoda uudenlaisia todellisuuksia.

1.1 LÄHTÖKOHDAT

Olen tehnyt pitkään lavastettua valokuvaa ja vahvuuteni on ollut taiteellinen itseilmaisu valokuvan avulla. Tuon valokuviini paljon vaikutteita kuvataiteesta, animaatioista ja videopeleistä. Haluan töilläni ihmetyttää, hämmästyttää ja luoda visuaalisesti vahvaa valokuvaa katsojille.

Olin erikoistunut pitkän aikaa omakuvien tekemiseen ja minusta alkoi tuntua, että olin tiedostamatta tekevässä itsestäni yhden tempun ponia. Lisäksi edellisessä omakuvasarjassani olin käynyt sen verran syvällä mielessäni, että päätin jättää omakuvat syrjään ja tehdä jotain kevyttä, helposti lähestyttävää valokuvaa.

Tavoitteeni oli pyrkiä luomaan uutta ja mielenkiintoista sarjaa, josta katsojat saisivat erilaisia mielleyhtymiä ja tulkintoja. Halusin sarjan olevan eräänlainen oma “magnum opukseni”, jossa kiteytyisi kaikki elementit joita valokuvissani tavoittelen; esteettisyys, lavastaminen ja illuusioilla leikkiminen.



2. NAAMIO

2.1 AIHEEN VALINTA

Miksi kasvojen peittäminen naamiolla kiinnostaa minua?

Moni on saanut kokea sen jännittävän tunteen, kun asettaa naamion päällensä ja esittää jotain muuta kuin itseään. Saatoit olla luurankonaamari päällä Halloween-juhlissa, Mardi Gras -karnevaalissa juhlimassa tai maskottipuku päällä mainostamassa yhtiötä. Ihmiset saavat elämäänsä uutta energiaa päästessään irti arjestaan naamioimalla itsensä joksikin muuksi.

Minua eniten kiinnostaa naamioissa sen anonyymius ja mystisyys. Mielestäni naamio antaa ihmiselle jonkinlaisen epäluonnollisen olemuksen, koska henkilöltä katoaa kasvon piirteet kokonaan ja tämä luo tietynlaisen jännittyneen, aavemaisen olemuksen naamion kantajalle.

Naamioilla on yllättävän suuri vaikutus meihin; kasvot ovat meille tärkein tapa tunnistaa ihmisen identiteetti. Laittamalla naamion päällemme me salaamme tärkeimmät kasvojenpiirteemme muilta ja voimme jopa omaksua itseemme uuden identiteetin (yleensä naamiota esittävän hahmon). Maskin tärkein merkitys ei kuitenkaan ole sen peittävydessä, vaan siinä mitä ideoita ja assosiaatioita uusi identiteetti tai kasvo herättää. (Jennifer Foreman, Maskwork, 1999)

Tämän naamion vaikutuksen sain kokea kuvatessani sponttaanisti tyttöystäväni Katjan kanssa mökin vieressä olevalla soramontulla.

Pyysin Katjaa peittämään vartalonsa lakanalla sekä kasvonsa naamiolla, jotka olin ottanut mukaani kuvausrekvisiitaksi. Hänen tehdessään poseerausta huomasin etsimestä katsoessani jotain mielenkiintoista; kuvassa ei ollut enää Katja, vaan hahmo jolla ei ollut henkilöllisyyttä, sukupuolta, ikää, ruumiinrakennetta... kaikkea sitä mitä tarvitsemme todettaksemme henkilön identiteetin. Tuntui kuin Katja olisi kadonnut hetkeksi pois soramontulta ja hänen tilalleen oli vaihtunut tuntematon hahmo. Hahmossa oli jotain vangitsevaa ja se näytti olevan kuin toiselta planeetalta. Päässäni alkoi heti syntyä mielleyhtymiä jostain tästä maailmasta irrallaan olevasta kansasta.

Naamioissa kiehtoo myöskin sen ristiriitaisuus: se voi olla eri tilanteissa psykologisesti pelottava tai hauska esine henkilöllisyyden peittämiseen esim. roistot ja karnevaalijuhlijat.

2.2 NAAMION ROOLI JA SYMBOLIIKKA ERI KULTTUUREISSA

Yleisin käyttötarkoitus maskeille on ollut uskonnolliset rituaalit, seremoniat ja teatteriesitykset. Yksilöllisellä ja henkilökohtaisella tasolla maski on kirjaimellisesti uusi kasvo ja sellaisenaan se voi suojata, naamioda tai tunnistaa käyttäjän. Naamioita on tehty näille kolmelle tarkoituserälle läpi historian. Esimerkiksi entisaikojen soturit ovat käyttäneet maskia suojatakseen kasvojaan ja pelotellakseen vihollista. (Jennifer Foreman, Maskwork, 1999)

Naamion käyttämiseen liittyy paljon psykologisia puolia ja uskomuksia. Ihminen ei ole välttämättä oma itsensä, kun hän käyttää naamioita ja ulkopuoliset voivat tuntea pelkoa ja ahdistusta naamioita käyttävän läsnäollessa. Usein eri luonnonuskontojen rituaaleissa naamion käyttäjän uskottiin olevan välittömässä kontaktissa maskissa kuvattun hahmon/eläimen hengen kanssa.

Monet ryhmät myöskin käyttävät naamioita suojellakseen omaa identiteettiään joko hyviin tai huonoihin tarkoituksiinsa. Yksi tunnetuimmista ryhmistä jotka käyttävät hyödykseen naamion tuomaa anonymiyyttä on hakkerointiryhmä Anonymous. Ryhmä on tunnettu sen anonymiteitista hakkerijäsenistään, jotka tekevät väliajoin internetin kautta iskuja mm. suojattuihin asiakirjoihin ja nettisivustoihin.

Ryhmän jäsenet käyttävät tunnistettavaa Guy Fawkes-naamiota, joka viestittää muille heidän voimastaan anonymieinä.

Naamioon symboliikkaan liittyy paljon semioottisia puolia. Se viestittää aina jotain ja se miten ja mitä naamioilla viestitetään on kiinni naamioon käytetystä symboliikasta. Kuten Donald Pollock kiteyttäen sanoi: "...naamiot ovat myös samanaikaisesti ikoneita ja indeksejä identiteetistä ja juuri nämä semioottiset tarkoituserät antavat maskeille paikkansa missä tahansa yhteisössä ja kiinnostuksen antropologiassa." (Donald Pollock, Masks and the Semiotics of Identity, 1995).

Naamion symbolinen merkitys taiteessa on kahtiajakava:

toisaalta roistot ja petolliset juonittelijat käyttävät tarinoissa naamioita peittääkseen salakavalat motiivinsa, mutta myöskin sankarit suojelevat omaa identiteettiään peittämällä kasvopiirteensä naamioilla. Esimerkiksi supersankarit olisivat huomattavasti haavoittuvaisempia jos heidän identiteettinsä paljastuisi. Batman luultavasti saisi heti turpiinsa vihamiehiltään, jos kaikki tunnistaisivat hänen todelliset kasvonsa.

Pelitelisuudessa on yleistynyt naamioituneet päähahmot, joilla pelaaja etenee tarinassa. Dishonored-pelissä pelaaja on naamioitunut kostaja steam-punk henkisessä dystopiamaailmassa ja tämän naamio toimii pelissä työkaluna, jolla hän voi tehostaa näköään ja aistejaan.



Anonymous-jäseniä.



**KREIKKALAINEN
TRAGEDIAANAAMIO**
500-700 eKr.

Muinaisen Kreikan teatterissa käytetty tragedianaamio paransi huomattavasti esityksiä. Naamio oli tehty suurikokoiseksi korostamaan näyttelijän olemusta lavalla ja ison koon ansiosta katsojat myös pystyivät näkemään kaukaa mikä hahmon rooli oli esityksessä. Lisäksi naamio toimi eräänlaisena megafonina vahvistaen näyttelijän ääntä esityksessä ja rooleja pystyttiin vaihtamaan paljon nopeammin esityksessä yksinkertaisesti vaihtamalla naamioita.



**TUTANKHAMONIN
KUOLINNAAMIO**
1332 eKr. – 1323 eKr.

Muinaiset Egyptiläiset asettivat koristeltuja naamioita kuolleiden kasvoille. Kuolinnamion uskottiin johdattavan hengen takaisin ruumiiseen. Naamiot rakennettiin käärinliinoista, jotka valettiin kipsillä tai kalkkilaastilla ja lopuksi koristeltiin maalilla. Naamio oli jäljennös kuolleen kasvoista ja koristeluissa käytettiin egyptiläisiä symboleita. Tärkeämmille ihmisille valmistettiin naamarit kullasta ja hopeasta. Yksi kauneimmista ja kuuluisimmista kuolinnamioista on faarao Tutankhamonin naamio.



**JAPANILAINEN
NOH-NAAMIO**
1392-1573

Japanilaista Noh-naamiota käytetään perinteisissä teatteriesityksissä vielä tänäkin päivänä. Näyttelijät valitsevat huolella sopivan naamion rooliinsa kuvastaen naisia ja miehiä sekä henkimaailman olentoja. Esityksissä näyttelijät korostavat hahmoansa ja naamion käyttöä teatraalisilla käsien ja pään liikkeillä. Viereinen naamio on nimeltään Koomote, joka esittää nuorta ja kaunista naista. Tämä naamio on yksi tunnetuimmista naisesta esittävistä naamioista Noh-teatterissa.



**HAIDA-HEIMON
RITUAALINAAMIO**
1850-1859

Haida-heimossa käytetty rituaalinaamio esittää ihmistä, jolla on eläimen kasvonpiirteet. Puisessa naamiossa on saranoituja paneeleita ja kasa johtoja, joita vetämällä paneeli työnny ulospäin paljastamalla piilossa olevan naamion. Kun rituaalin aikana vaihdettiin piilossa olevaan naamion, uskottiin naamion muuttavan käyttäjän eläimestä ylliluonnolliseksi hengeksi.



3. LAVASTETTU VALOKUVA

3.1 LAVASTETUN VALOKUVAN HISTORIAA

Vieresellä sivulla on Robert Capan kuuluisa valokuva juuri osuman saaneesta sotilaasta vuodelta 1936. Vuosikausia valokuvaa pidettiin lehtikuvien parhaimpana kuvana, jossa sotilaan viimeinen hetki ollaan mestarillisesti taltioitu kameralle. Myöhemmin kuvan autenttisuutta alettiin spekuloida monilta eri tahoilta väittämällä sitä lavastetuksi tilanteeksi, minkä jälkeen aihe on herättänyt vieläkin keskustelua. Vaikka ei ole takeita siitä onko valokuva aito vai ei, on kuva mielestäni hyvä esimerkki ihmisten uskomuksista valokuvan kykyyn kuvata todellisuutta.

Valokuvauksen historian alusta lähtien valokuvaajat ovat vääristäneet todellisuutta omiin tarkoituksiinsa kameran avulla. Varhaisin lavastettu valokuva on vuonna 1840 otettu Hippolyte Bayardin tunnettu omakuva itsestään hukku-neena miehenä. Hänen ranskalainen kollegansa Daguerre oli voittanut kilpajuoksun valokuvauksen keksijän tittelistä ja omakuva oli hänen viimeinen kannanotto häviöstä.

Valokuvataiteilijoiden lavastetut valokuvat olivat vasta-argumentti valokuvan totuudellisuudesta syntyneelle ideologialle. Heille valokuva ei edustanut absoluuttista totuutta maailmasta, vaan he tiesivät kuinka helppoa on

manipuloida kuvaa ja kuinka dokumentaariseen valokuvaan ei pitäisi sokeasti luottaa.

Kesti kuitenkin pitkään ennen kuin valokuvaa pidettiin hyväksyttynä taidemuotona. 1900-vuosisadalta asti valokuvataiteilijat yrittivät oikeuttaa valokuvan paikkaa maalaustaiteen rinnalle.

Yksi tunnetuimpia valokuvauksen ilmaisullisia rajoja kokeileva taitelija oli Man Ray. Hän oli Pariisin surrealisti valokuvaajien ryhmän jäsenenä ja tuli kuuluisaksi valokuvillaan, joissa hän manipuloi kuviaan taitavasti käyttäen surrealismia.



Man Rayn kuuluisin valokuva "Kyyneleet". Kuvassa ei ole ihmisen kasvot, vaan mallinukke. Kyyneleet ovat lasihelmiä.

Nykyaikana valokuvataide on pirstaloitunut laajemmaksi rihmastoksi, missä taiteilijat yhdistelevät valokuvaa monien eri taiteenalojen parissa esim. installaatiot, videotaide, kuvanveisto ja maalaustaide. Mahdollisuuksia on nykyään monia ja suurin osa maailman taidegallerioista ja museoista onkin hyväksynyt valokuvan taiteena.

Nykypäivänä katsojat ovat enemmän valveutuneempia siitä, kuinka valokuvaa voi lavastaa ja manipuloida. Valokuvataiteen monipuolistuessa ja yleistyessä "lavastettu" -termi on käsitteenä vanhentunut eikä sitä juurikaan käytetä valokuvataiteen yhteydessä.

3.2 OMA KIINNOSTUS LAVASTETTUUN VALOKUVAAN

Itselleni kamera on haastava väline taiteelliseen ilmaisuun ja näen valokuvan enemmänkin kaksiulotteisena pinta-alana, joka täytetään visuaalisella sisällöllä. Valokuvassa on turhauttavinta ja kauneinta sen loputon tulkinnanvaraisuus; ihmiset kiinnittävät eri asioihin kuvissa huomiota ja heidän kyvyt tulkita valokuvaa vaihtelevat laajasti.

Tästä syystä en pyri töissäni yksinkertaistamaan sisältöä vaan pitämään sen monitasoisena. Koen sen katsojaa aliarvioivaksi, jos asiat kerrotaan heille yksiselitteisesti eikä tilaa jätetä yhtään mielikuvitukselle. Asiat tässä maailmassa ovat harvoin yksiselitteisiä kaiken kaaoksen keskellä ja joskus emme tule saamaan kysymyksiimme vastauksia ollenkaan. Loput jäävät meidän mielikuvituksemme ja tulkintamme varaan.

Olen tehnyt pitkään lavastettua valokuvaa ja mielestäni tällä lähestymistavalla pystyn käyttämään valokuvan todellisen potentiaalin hyödyksi. Se, että valokuvaa pidetään edelleen pätevänä todistena todellisuudesta antaa herkullisen tilaisuuden käyttää tätä kuvitelmaa hyödyksi fiktiivisissä aiheissa.

Kuvitellaan esimerkiksi tilanne, missä katsoja näkee edessään olevassa seinässä kaksi teosta fiktiivisestä hahmosta. Vasemmalla puolella hahmo on valokuvattuna ja oikealla maalattuna. Olisiko valokuva oudosta hahmosta paljon vaikuttavampi kokemus kuin maalaus? Mielestäni kyllä, sillä koemme valokuvan aina jossain määrin taltiointina todellisuudesta. Valokuvaa voi tietenkin vääristää, mutta näiden kahden väliin välillä on selvä ero.

Me katsojina oletamme, että valokuva fiktiivisestä hahmosta on taltiointi menneisyydessä tapahtuneesta tilanteesta. Valokuva on näin ollen todiste siitä, että tällainen hetki on tapahtunut tai "ollut olemassa". Mielestäni voin siis tehdä illuusion jonkun olennon olemassaolosta vahvemmassi valokuvan keinoin. Kuvitellaan esimerkiksi ihmisiä, jotka ovat nähneet ensimmäistä kertaa valokuvia intiaaneista. Heille nämä valokuvat ovat olleet todisteita kaukana meren toisella puolella asuvista tuntemattomista ihmisistä ja heimoista.

VALOKUVAN JA MAALAUSTAITEEN EROT JA HYÖDYT

Vaikka kuinka hyvin maalari yrittäisi maalata realistisesti aihetta, niin lopputulos olisi silti vain maalaus. Tästä René Magritte teki väitteen kuuluisalla työllään “The Treachery of Images” johon hän oli vuonna 1928–29 maalannut kankaalle piipun ja kirjoittanut alle “Tämä ei ole piippu”.

Magritten väite oli simppele: maalaus ei ole piippu, vaan se on kuva piipusta. Mielestäni sama väite pätee myöskin valokuvauksessa. Vaikka valokuvaaja kuinka yrittäisi dokumentoida todellisuutta kamerallaan, niin hänen valokuvansa edustaisivat lopulta vain hänen rajallista näkemystään todellisuudesta.

Vaikka maalaustaide ei pysty jäljittelemään todellisuutta, niin sen vahvuuksia on mm. tekstuurien ja värisävyjen voimakas painotus. Haluan käyttää tätä hyödykseni valokuvissani. Tekstuurien käytöllä valokuvassa tarkoitan huomioni kiinnittämistä yksityiskohtiin ja niistä muodostuvaa kokonaisuutta.

Värien voimakkuuteen pystyn vaikuttamaan missä ja milloin kuvaan ja mitä kohteita. Esimerkiksi sateen jälkeen kastunut kasvillisuus näyttää värikkäämmältä valokuvassa. Ittenin väriteorioiden avulla olen pystynyt tarkastelemaan valokuvan värimaailmaa uudella tavalla ja hyödyntämään sitä töissäni esimerkiksi valitsemalla kuvauspaikat niiden värikkyyden perusteella. Pyrin myöskin kuvankäsittelyssä hiomaan kuvan värit sävykkäämmiksi pitäen kuitenkin kuvan visuaalisuuden realistisuuden rajoissa.



3.3 VERRATTAVIA VALOKUVAAJIA

CHARLES FRÉGER
WILDER MANN
2010-2011

Charles Frégerin sarja Wilder Mann on visuaalisesti lähellä opinnäytetyötäni. Sarjassaan Fréger matkasi ympäri eurooppaa valokuvaten kansantartuntojen hahmoja tutkien ihmisen kiinnostusta mystiikkaan, rituaaleihin ja perinteisiin. Vaikka lähestymistapa on erilainen (Fréger käytti ennestään tunnettuja hahmoja), niin hän on myöskin käyttänyt kameraa olentojen konkretisoimiseksi.

Frégerillä on myös paljon humoristisempi ote olentoihin verrattuna omiini. Joissakin mallit poseeraavat kumisaappaat jalassa tilkkutäkki kiedottuna päälle ja tekemisessä on hyvin kotikutoinen meininki. Itselleni näissä vaikutelma on hauska ja välitön, mutta pidemmällä tarkastelulla valokuvat tuntuvat hätäisesti tehdyiltä; Fréger näyttää satsaavan enemmän olentojen määrään kuin kuvien hiomiseen.





JUHA ARVID HELMINEN THE INVISIBLE EMPIRE 2007-

Toinen valokuvaaja jota myöskin kiehtoo naamiot ja anonyymiyys on Juha Arvid Helminen. Helmistä kiehtoo se miten univormut ja naamarit piilottavat todellisen itsemme ja voivat toimia vallan työkaluina muita ihmisiä kohtaan. Äärimmäiset ideologiat kuten fasismi ja militarismi ovat keskeisimpiä teemoja Helmisen sarjassa.

Hänen luomansa maailma on sysimusta, kolkko ja painostava jossa ihmiset ovat menettäneet oman yksilöllisyytensä tullessaan osaksi ideologiaa tai ns. koneistoa jota he pukeutumisellaan edustavat.

Helmisen sarja on kantaaottava ja hän näkee mielettömästi vaivaa puvustukseen. Siinä missä minä käytän maailmani miljöönä värikästä luontoa ja sen tarjoamaa valoa hyödyksi, on Helmisen lähestulkoon kaikki kuvat kuvattu tummissa studio-olosuhteissa keinotekoisella valaistuksella.





4. MAAILMAN LUOMINEN

4.1 MAAILMAN RAAMIT

Luodessani uutta maailmaa minun on otettava monta asiaa huomioon ennen kuvauksia:

- Miltä olennot näyttävät?
- Miltä heidän maailma näyttää?
- Mikä motiivi/tarkoitus olennoilla on maailmassa ?

Lisäksi halusin onnistua näissä asioissa sarjassani:

- Vaikutelma olennoista olisi uusi; maskit, symbolit ja puvustus viittaisivat mahdollisimman vähän meidän tuntemiimme kulttuureihin. Katsojan näkiessä ensimmäistä kertaa olennon hän ei pystyisi vertaamaan sitä mihinkään ja tuntisi itsensä kuin tutkimusmatkaajaksi, joka on löytänyt ennennäkemättömän olennon.
- Valokuvat tuntuisivat "ajattomilta"; valokuvissa ei näkyisi viitteitä tiettyyn aikaan, vaan kuvat voisivat olla milloin tahansa otettuja. Sen sijaan, että käyttäisi kameraa taltioimaan menneitä aikoja, olisi kuvissa aika pysähtynyt tai muuten määrittelemätön käsite.
- Valokuvat olisivat aitoja; mitään radikaalia kuvamanipulaatiota ei käytettäisi, vaan valokuvat olisi

tallennettu värifilmille ja kuvankäsittelyllä vaikutettaisiin hienovaraisesti valoon ja väreihin.

Kaikkein vaikeinta ei ole ollut rakentaa lavasteita, vaan pitää luodun maailman raamit ymmärrettävinä ja tiukkoina. Työskennellessäni jouduin koko ajan miettimään mitä näiden hahmojen maailmassa saa olla ja mitä voin näyttää ilman, että sarjan visuaalinen tyyli ja sisältö muuttuvat epämääräisiksi. Tällaisessa työssä voi helposti lipsua naurettavuuden puolelle, kun yrittää uskottavasti tehdä todelliseksi asioita joita ei ole olemassa.

OLENTO

Pidin ajatuksesta, että olento olisi jonkinlainen puoliksi ihminen ja puoliksi henkimäinen; eri puolille maailmaa levittäytynyt kehittynyt elämänmuoto. Halusin, että tämä olento olisi aina pukeutunut kankaaseen ja käyttäisi naamiota jättäen oman identiteettinsä mysteeriksi ja avoimeksi katsojan tulkinnoille. Naamio olisi aina olennoilla sama, mutta vaihtuvat värit, kuviointi ja symbolit vihjaisivat hienovaraisesti jokaisen olennon omasta kuvitteellisesta kulttuuritaustasta.

YMPÄRISTÖ

Minulle oli tärkeää, että kuvissa ei näkyisi viitteitä aikakaudesta ja siksi en halunnut kuvata hahmoja urbaaneissa paikoissa. Jos kuvissa näkyisi esimerkiksi kerrostaloja tai teitä, niin kuvat pystyisi yhdistämään nykyaikaan rikkoen illuusion toismaailmallisesta olennosta. Vaikka luonnolla on vuodenaikansa, niin puiden rungot, hiekka ja vesi vihjaavat hyvin vähän meille siitä millä vuosisadalla kuva on otettu.

OLENNON TARKOITUS/MOTIIVI

Minulla ei ollut kiinnostusta tehdä sarjaan tarinallista sisältöä, vaan halusin keskittyä visuaalisuuteen. Ajattelin, että sisällön voin tehdä myöhemmin ja nämä ensimmäiset kuvat olisivat lämmittelyä tulevaan. Pidin olentojen tuoreudesta ja niiden pelkästä olemassa olosta vaeltaen mysteerisesti metsissä ja jäisillä vuorilla. Vähän kuin muumien oudot hattivatit, joista tiedämme hyvin vähän. Olennon tarkoituksen tai motiivin elämiseen jätän katsojan tulkinnanvaraan.

4.2 KAMERAN KÄYTTÖ

Syy miksi halusin kuvata keskikoon värifilmille oli laadullinen; käytin kuvatessa Mamiya ja Hasselblad kame- roita sekä filmiksi valitsin Velvia100 väridian, jonka ansiosta värikkäät kuvat näyttävät entistä värikkäämmil- tä voimakkaan saturaation ansiosta. Negatiivien isompi koko mahdollistaa suurien tulostusten tekemisen ilman, että laadusta joutuu tinkimään. Ero digi- ja filmikuvan välillä on mielestäni huomattava, kun vertailee digikuvan keinotekoisia pikseleitä ja filmikuvan hienovaraista rakeisuutta lopullisessa printissä.

Kameralla on erittäin helppoa vaikuttaa siihen mitä haluaa näyttää katsojalle ja mitä jättää pois kuvasta. Lisäksi se miten me luonnollisesti kuvittelemme ympäristön jatkuvan kuvan ulkopuolel- la voidaan käyttää tehokkaasti hyödyksi valokuvissa.

*Esimerkki valitsemastani
kuvauspaikasta ja visuaalisesta
rajauksestani*

Esimerkiksi rajaamalla pyramidin ympäriltä sadat turistit ja asutukset pois kuvasta, voidaan luoda illuusio pelkästä kuvaajasta yksin autiomaassa katsomas- sa pyramidia. Koska katsoja näkee vain pyramidin ja paljon hiekkaa, olettaa hän luultavasti, että autio hiekkadyyni jatkuu kuvan ulkopuolella.

Etsiessäni kuvauspaikkoja kiinnitin huomiota paljon siihen, että pystyykö ei-haluttavia-kohteita rajaamaan niistä pois.



4.3 VAIKUTTEET TYÖHÖNI



Kohtaus Hayao Miyazakin elokuvasta Liikkuva Linna

Olen intohimoinen animaation ja videopelien ystävä. Lisäksi olen kiinnostunut kuvataiteesta ja erityisesti surrealismista. Itsestäni usein tuntuu siltä, että saan suurimmat inspiraationi ja vaikutteeni näistä kulttuurituotteista kuin valokuvataiteesta. Pidän animaation mielikuvituksellisesta visuaalisuudesta sekä videopelien vaikuttavasta immersioista. Ainoa mainittava vaikutte valokuvauksen puolelta on Arno Rafael Minkkinen, mutta hänkin on vaikuttanut vain omakuvissani.

HAYAO MIYAZAKI

Yksi vaikutte työlleni on ollut animaatiolegenda Hayao Miyazakin animaatiot ja hänen visuaalinen tyyli. Miyazakin tyyliin ominaista on raikkaat, kylläiset värit ja tietynlainen eskapismi hänen luomissaan miljöissä. Näitä asioita haluan itsekin tavoitella töissäni. Tietynlaiset väriyhdistelmät toimivat parhaimmillaan hengenravintona ja tukevat valokuvan aihetta.

KASVOTON (No-face)

Suurimmat vaikutteet sarjaani on tullut Miyazakin luomasta hahmosta “Kasvoton”, joka esiintyy Henkien Kätkemä-elokuvassa. Elokuvassa kasvoton on hiljainen, jopa aavemainen henki, jonka naamio näyttää pahaenteisen ilmeettömältä. Kasvoton on yksinäinen henki, joka ei tunne itseään eikä omaa tarkoitustaan maailmassa ennenkuin päähenkilö osoittaa hänelle huomiota. Hänen naamiossaan näkyy pieniä merkkejä hänen tunnetilastaan pienestä hymystä hämmennyneisyyteen. Naamio muistuttaa huomattavasti japanilaista Nō-teatterissa käytettävää naamaria.



Kasvoton on altis muiden ympärillä olevien persoonien vaikutukselle. Eräässä elokuvan kohtauksessa hän syö muita hahmoja ja hänen ruumiinrakenteensa muuttuu lihallisemmaksi omaksuen syötyjen hahmojen persoonallisuudet.

On huvittavaa kuinka tiedostamattani olentoni muistuttaa lempiohjaajani luomusta. Toisaalta naamioni eroaa Kasvottoman naamioista sen ilmeettömyyden takia, kun taas Kasvottomalla on elokuvan aikana monia tunnetiloja tunnistettavissa hänen naamioista.





JOURNEY 2012

Peleistä suurimman vaikutuksen minuun on tehnyt Thatgamecompa-
nyn tekemä Journey. Pelissä vaelletaan
anonyymillä, kaapuun pukeutuneel-
la tummalla hahmolla kohti edessä
siintävää vuotta. Pelin aikana annetaan
hyvin vähän tietoa matkan varrella
kohdattavista paikoista, artefakteista ja
maailman historiasta. Seinämaalaukset
antavat tulkinnanvaraista tietoa tapah-
tumista, mutta muuten merkitysten
antaminen jätetään pelaajan tehtäväksi.

Pidin suuresti tällaisesta lähestymisestä
missä pyritään täyttämään puuttuvat
palaset käyttämällä omaa mieliku-
vitusta jolloin syntyy monia erilaisia
tulkintoja tarinasta. Erityisesti pidin
aavoista hiekkadyyneistä, mysteerisestä
ikonografiasta ja pelattavasta hahmos-
ta. Hahmo kommunikoi kohdattavien
hahmojen kanssa yksittäisillä äänillä
muistuttaen morsekieltä. Tutkittavissa
paikoissa tuntui ajan paino.

Pienen pelifirman runollinen peli oli
myyntimenestys maailmalla ja tuotti
muutaman hengen yhtiölle miljoonien
tuotot. Peli samalla vahvisti suurem-
malle yleisölle, että pelit ovat ansaitse-
massa paikkansa taiteenlajina.



5. TYÖPROSESSI JA SARJAN KUVAT

5.1 NAAMION JA PUVUN SUUNNITTELU

Sarjan ensimmäisessä kuvassa on käytössä venetsialainen karnevaalinaamari, mutta sen jälkeen päätin suunnitella oman naamion olennolleni. Kaikista parhaimman löysin lopulta kirpputorilta. Kipsistä tehty karnevaalinaamio oli koristeltu maalilla ja sulilla. Hiottuani maalit ja sulan pois päätin siitä eteenpäin käyttää tätä tiettyä naamiota olennoillani. Pidin sen neutraalista katseesta joka muistutti vähän japanilaisia Noh-naamioita.



Uusi maalikerros vanhan päälle.

Kipsi on aivan loistava materiaali. Sitä on todella helppoa muokata viilamalla, veistämällä, poraamalla jne. Se, että naamio oli tehty kipsistä mahdollisti sen nopean muokkaamisen ja pystyin helposti tekemään poralla reiät lankakiinnityksille, jotta naamio pysyisi mallin päässä.

Maalauksia suunnitellessa halusin pitää leikkisän, intuitiivisen työskentelyn takertumatta liikaa naamion viilaamiseen. Vältin maalatessa liian yksityiskohtaista ja pikkutarkkaa maalailua, sillä halusin, että naamioista erottaisi selkeästi muotoja ja värejä vaikka olento olisi kuvattu kaukaakin. Aiheet naamioissa vaihtelivat yksinkertaisista kuvioista monitulkinnallisiin symboleihin. Suunnittelin enemmän väriyhdistelmiä ja mitkä niistä sopisivat kuvauspaikan väreihin parhaiten.

Aina kun olin saanut yhden olennon kuvattua, maalasin naamiolle uuden maalikerroksen vanhan päälle. Myöhemmin ajateltuna tämä hidasti sarjani etenemistä merkittävästi.

Mielestäni yksinkertainen kangas oli paras puku olennolleni, koska minulle riitti, että kangas peittäisi mallin koko ruumiin. Tärkeintä oli kuitenkin jättää olento anonyymiksi ja tämän simpeli kangas hoiti sen erinomaisesti. En halunnut lisäksi lisätä kankaaseen mitään erityisiä symboleita tai koristeita, sillä ne ehkä olisivat vieneet huomiota pois olennon anonyymiydestä. Pelkistäminen oli tärkeää myös budjetin kannalta.

Aluksi käytin kankaana kotoa löydettyjä lakanoita sekä tekokuitua ja tajusin vasta myöhemmin käyttää silkkikangasta. Lakanan pystyi helposti tunnistamaan valokuvassa ja se söi olennon mystistä uskottavuutta. Silkkikankaassa tekstiilin rakenne on laadukkaampaa ja sen kiiltävä pinta näyttää valokuvissa paremmalta. Toisaalta se oli haastavampi kuvauksissa sen liukkaan pinnan takia hankaloittaen kankaan pukemista mallille.









5.2 SARJASTA KARSITUT KUVAT

Sarjaa tehdessäni en halunnut kuvata pelkästään hahmoja, vaan myös artefakteja, jotka liittyisivät sarjan maailmaan ja mytologiaan. Vaikutteita olin saanut muinaisen Egyptin historiallisista aarrelöydöistä ja kauniista artefakteista, joista pystyttiin päätelemään paljon niiden kulttuurista ja historiasta. Minua kiehtoi se ajatus miten voimme lukea tuhansia vuosia vanhan savirukun kaiveruksista kulttuurista, jota ei ole enää olemassa.

Halusin vaikuttaa siihen miltä patsaat näyttäisivät, joten tilasin kipsipatsaita netistä ja muokkasin niitä parhaani mukaan erilaisiksi. Muutama patsas onnistui, mutta aikaa oli kulunut liikaa ja kuvat tuntuivat katsojien mielestä irrallisilta sarjan muihin kuviin.



Tämän kipsipatsaan sain luokkakaveriltani omakseni. Patsas esitti tuntematonta naista jolla oli pitkomaiset hiukset päässään. Suunnittelin tästä artefaktia, mikä esittäisi naamion alla olevaa henkilöä tai jumalaa, jota he palvoisivat. Porasin ja hioin patsasta uusiksi ja lisäsin siihen mineraalilukiviä, joiden tarkoitus oli näyttää sci-fimäiseltä evoluution tuotokselta. Patsaalla on osittain aivot paljaana ja otsa näyttää minusta kruununtapaiselta sen muodon ja mineraalilukivien takia.



Ostin tämän kipsipatsaan netistä ja aluksi valkoinen patsas esitti roomalaista naista. Maalasin patsaan egyptiläisillä väreillä käyttäen oranssia, sinistä ja keltaista. Sen jälkeen leikkasin patsaalta suun ja kaulan seudun pois sekä myöskin otsan, jolloin kasvot näyttivät leijuvan kaistaleenomaisesti ilmassa. Kuvasin patsaan hiekassa, jotta syntyi kuvitelma aavikkoon hautautuneesta patsaasta. Laitoin lisäksi patsaan sisälle kukkia tuomaan visuaalisesti epätavallista yhdistelmää. Halusin kuvata patsaan niin, että mittasuhteet katoaisivat ja katsoja ei pystyisi arvioimaan patsaan kokoa.



Jouduin luopumaan tästä kuvasta, koska naamio ei sopinut yhteen sarjan olennon kanssa ja kuvassa käytetty lakana ei ollut uskottavan näköinen. Malli käyttää kuvassa poron pääkalloa, jonka toin mukani Norjan reissulta kauan sitten kuvausrekvisiitaksi.

Eläimen pääkalloon käyttäminen naamiona antaa kulttuuriviihtaukset shamanismiin ja kansantaruihin. Se on monelle tuttu naamio, joka vie ajatuksemme meidän kansantarustoon ja sitä en halunnut sarjassani tavoitella. Toisaalta pidin mallin pitelemästä koristepallosta, jonka merkityksen jätin katsojalle auki. Pidin ajatuksesta, että pallo toimisi jonkinlaisena futuristisena tai hengellisenä käyttöesineenä olennolle.

Kuvauspaikassa pidin epäsuomalaisesta kasvustosta ja sen vieressä olevasta joesta, joka vie omat ajatukseni eksoottisiin sademetsiin.

5.3 TYYPILLINEN KUVAUSPÄIVÄ JA VALMISTELUT

Kun olen löytänyt sopivan kuvauspaikan dokumentoin sen kameraani ja suunnittelen miten saisin paikan potentiaalin irti kuvauksissa. Löysin kesällä mökin lähettävältä metsäalueen, johon oli jätetty kasa kivilouhimon hukkakiviä. Paikka näytti mielenkiintoiselta geometrisesti leikattujen lohkeiden takia ja mielessäni kävi ajatus, mitä jos yksi olennoistani asuisi tuolla ja luikertelisi pelottavasti käärmeen lailla kivien väleissä?

Rupesin maalaamaan naamarin päälle uutta kuviointia ja päätin tehdä siitä primitiivisen näköisen: selkeitä linjoja ja yksinkertaisia värejä, jotka tukisivat karua kiviympäristöä. Tein olennon päälle tukirangan verkosta johon pys-

tyin kiinnittämään naamion ja käytin häntänä isoa pölynimurin putkea luoden illuusion käärmeen kehosta.

Kiviröykkiössä kuvaaminen ei ollut helpoimmasta päästä: lavasteiden aseteluun kului tunteja ja tämä oli ensimmäinen kerta kun käytössäni oli mallin sijaan tukirankoja olennon luomiseen. Surkuhupaisinta on se, että juuri kun olin saanut aseteltua olennon uskottavasti ja otettua testikuvat digikameralla, ukkosmyrsky tuli yllättäen puiden yläpuolelle ja tummensi taivaan. Ehdin viidessä minuutissa ottaa hätäisesti kuvat filmille, kerätä tavarat ja juosta autoon myrskyä turvaan. Turhauttavaa oli filmikuvien epäonnistuminen.





5.4 SARJAN KEHITTÄMINEN

Erehdysten ja kokeilujen kautta olen tehnyt monta suunnitelmaa, jotka tulevat helpottamaan kuvauksiani ja viemään sarjaani eteenpäin.

Haluaisin seuraavaksi tehdä ryhmäkuvia, joissa olentoja olisi useampi kuvassa. Tämä auttaisi luomaan katsojille käsitystä olennoista, joka ei ole pelkästään yksinäinen vaeltelija, vaan myöskin ryhmässä elävä. Päätin tästä syystä tehdä originaalista naamiostani lisää kopioita käyttämällä lateksia muotin tekemiseen. Nyt sarja ei rajoitu yhden olennon kuvaamiseen, vaan pystyn samanaikaisesti kuvaamaan useampaa olentoa. Tämä myöskin mahdollistaa visuaalisen vuoropuhelun olentojen välillä, jolloin kuvallinen sisältö ei enää rajoitu kameralle poseeraamiseen. Lisäksi minun ei tarvitse enää maalata joka kerta samalle naamarille uutta kuviointia!

Toinen meneillään oleva projekti on pienoismalliversion tekeminen originaalista naamiosta. Tarkoituksena olisi tehdä futuristisempia maailmoja lavastamalla studio-olosuhteisiin pienoismallikaupunkeja tai ympäristöä uhraamatta kuitenkaan illuusiota todellisista olennoista ja paikoista. Teoriassa tämän pitäisi olla mahdollista, sillä jos kameralla pystyy vääristämään mittasuhteita

niin pystyisin luomaan katsojalle illuusion, että pienoismalliolennot ovat ihmisen kokoisia kuvissa. Tällä tavoin pystyisin tuomaan vielä voimakkaammaksi illuusion toismaailmallisista olennoista katsojille. Tämä on itselleni kätevä tapa säästää budjetissa, kun pystyn halvalla tekemään ihmeellisiä ympäristöjä hahmoille ja naamioituja olentoja isommalla määrällä.

Pienoismallit teen muovailuvahan tapaisesta aineesta, jota on helppo muokata ja joka lopuksi laitetaan uuniin kovettumaan.



Kaksi ensimmäistä pienoisnaamiota.

Olen suunnitellut myös millainen lopullisen sarjan näyttelystä tulisi. Haluaisin vahvistaa näyttelytilassa katsojan aistillista kokemusta valokuvien sopivalla musiikilla. Musiikin rooli olisi tunnelmaa voimistava, ambienttimainen äänimaisema, jonka tekemiseen palkkaisin säveltäjän. Pelialalta löytyy monia taitavia säveltäjiä, jotka ovat keskittyneet äänimaisemiin ja tunnelman luomiseen. Minua on pitkään turhauttanut valokuvanäyttelyiden painostava hiljaisuus, mikä on vähentänyt ainakin omaa kokemustani taide­näyttelyissä. Hiljaisessa tilassa joudun varomaan, että pidänpö melua kiertäessäni tilaa eikä minua innosta ollenkaan keskustella töistä seuralaiseni kanssa, jos hiljaisuudessa normaali puhe voi häiritä muita.

Muusikin tuominen näyttelyyn toisi paljon rikkaamman kokemuksen näyttelyssä käyvälle. Valokuvaa katsovalle olisi kaksi aistia käytössä: kuulo ja näkö. Mielestäni nämä yhdistämällä toisin katsojalle näyttelykokemuksesta kokonaisvaltaisemman ja samalla sarjan maailma avartuisi paljon selkeämmin.

1. Originaali naamio, josta tehdään kopio lateksin avulla.
2. Valmis lateksimuotti, jonka ympärillä on kipsimuotti tukemassa muotoa.
3. Lateksimuottiin on kaadettu kipsivalu. Prosessin onnistumisen takaamiseksi on nautittava kylmä olut.
4. Sain kopioitua neljä uutta naamiota. Kuvassa myös originaali naamio ja lateksimuotti.

1.



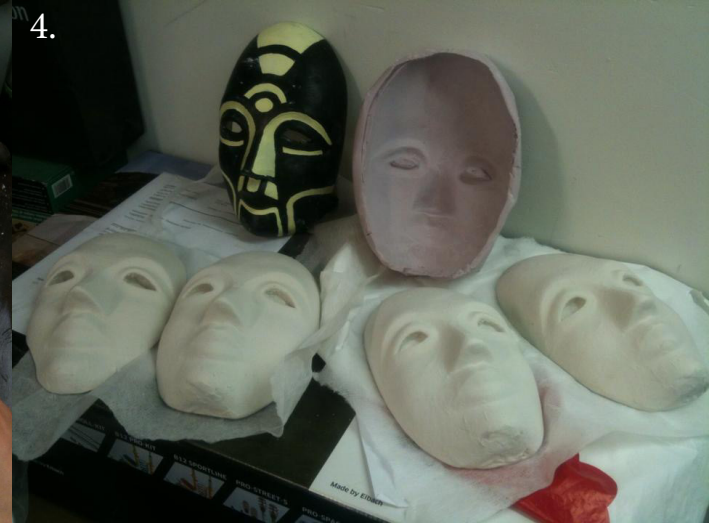
2.



3.



4.



Kolme monistettua naamiota maalattuina.

*Pienoismallit valmiina maalattaviksi.
Naamion koko: 2,5cmx4,5cm*

6. OMA ARVIOINTI

Vaikka valmiita kuvia on tällä hetkellä neljä, olen silti tyytyväinen suoritukseeni ottaen huomioon kaiken vaivan mitä olen nähnyt valokuvieni tekemiseen. Periaatteeni on, että en mene siitä mistä aita on matalin, vaan sinnikkäästi näen vaivaa töihini ja lopulta laatu korvaa määrän. Tämä on ollut pitkä matka, mutta mielestäni matka on vasta alkamassa ja edessä siintää jo uusi horisontti, jonka takana on ties mitä ihmeellistä odottamassa.

Halusin tehdä jotain uutta opinnäytetyössäni ja otin suuria riskejä asioissa, joista minulla oli hyvin vähän kokemusta (kuvanveisto, puvustaminen, maailman suunnittelu jne.). Työskennellessä opin monta asiaa kantapäällä kautta kameran teknisistä asioista kuvausrekvisiitan käsittelyyn ja joskus jouduin peräänantamattomasti kuvamaan samaa kuvaa montakin kertaa esim. kuva sinisestä olennosta istumassa padolla; kolme kertaa jouduin käymään samassa paikassa kuvaamassa ennenkuin kuvasta tuli sellainen kuin halusin. Nykyään osaan jo paljon paremmin valmistella kuvauspäiviä ja työstää naamioita ja kangasta.

Eniten aikaa ja voimia kului liian laajan aiheen työstämiseen. Lopulta kuitenkin olen saanut kiteytettyä sarjan selkeämpiin raameihin ja tunnen jo omat rajani paremmin.

LÄHDEVIITTEET

Jennifer Foreman, Maskwork, 1999
Lutterworth Press, the University of Virginia,

Donald Pollock, Masks and the Semiotics of Identity,
The Journal of the Royal Anthropological Institute
Vol. 1, No. 3, pp. 581-597, 1995
Royal Anthropological Institute of Great Britain and
Ireland

Mette Sandbye, Staged Photography Revisited, 2012
[http://130.241.35.204/ojs/index.php/negative/article/
view/753/680](http://130.241.35.204/ojs/index.php/negative/article/view/753/680)

KMOP, History of Masks, 2007
[http://www.kmop.gr/index.php?option=com_content&
view=article&id=6&lang=en](http://www.kmop.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=6&lang=en)

John Berger, Ways of Seeing, 1972
Penguin, U.K

KUVALÄHTEET

Google kuvahaku: white mask, anonymous group, greek
tragedy mask, noh mask, ritual mask, robert capa soldier,
man ray tears, magritte pipe, miyazaki howl's moving
castle, spirited away faceless, journey, magritte clairvoyance

[http://www.konbini.com/en/inspiration/images-charles-
fregers-wilder-mann-folklore/](http://www.konbini.com/en/inspiration/images-charles-fregers-wilder-mann-folklore/)

www.juhaarvidhelminen.com

KIITOKSET

Kiitokset rakkaalle perheelleni ja ystävilleni tuestanne. Siirille kiitokset oikolukemisesta ja erityiskiitos rakkaalle Katjalle, jota ilman en olisi välttämättä saanut työtäni valmiiksi. Ilkka Kauppiselle myös kiitos motivoinnista ja syvällisistä keskusteluista.

Kiitos luokkakavereille ja opettajille yhteisistä hetkistä ja avustanne. Mika Heinoselle, Stefan Bremerille, Japo Knuutilalle ja Kari Halmeelle hatunnosto!

Juhalle, Tiinalle ja Pyrylle haleja.

